**GAMEBOOK**

Fluxo da experiência

PRÓLOGO

1 - 1 Quadro Full Screen. Amazônia a noite. Zoom numa parte da tela, nessa tela o player pode interagir abrindo espaço na mata. Apresentação da flor da lua. Com narrador

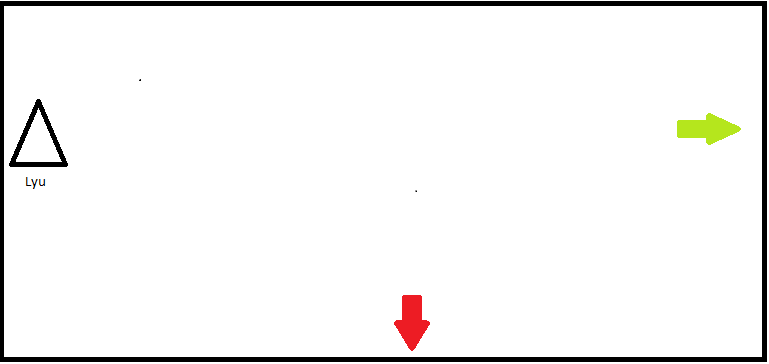
CAPÍTULO 1

2 - 1 quadro com três telas. Apresentação da expedição, pais e Lyu. Até cara de espanto dos pais. Sem interação. Com narrador

3 - 1 Quadro Full Screen. Apresentação do desmatamento. Símbolo da Aragon. Tratores e destruição

4 - 1 Quadro Full Screen com pais e expedição entretidos com a cena e Lyu voltada para uma borboleta. Player precisa tocar na borboleta para ela se mover e sair do plano. Sem narrador

5 - Gameplay Isométrico. Machinima até borboletas saírem da tela. Player aprende a andar, coletar itens e funções da agenda (hipertexto e narrativa) e mochila (inventário). Memória de trabalho. Se segue a vermelha vê o incêndio, se segue a verde vê os guardiões e o fluxo continua.



5.1 - Incêndio: 1

- 1 quadro incêndio em segundo plano. Algum guardião escondido. Sem interação. Sem narrador

5.2 - 1 Tela, dois quadros. Um panorâmico, primeiro vendo a borboleta, a beleza do igarapé, em seguida vendo Luno e Iara. O outro quatro um plano detalhe dos olhos, refletindo os guardiões. Uma onomatopéia aparece atrás, com o grito de Lyu. Em seguida o player já aparece no isométrico.

6 . Gameplay Isométrico - O acesso ao igarapé está bloqueado. Caso ainda não viu a cena do incêndio, é possível ver agora. Coletar itens também. O destino é o local onde estava a exposição.

7 - 1 tela com 3 quadros. Mostrando Lyu escondida, vendo os pais sendo levados e a pilha de coisas largadas.

8 - Gameplay isométrico, personagem no meio da tela. Narrador fala algo sobre escolhas (como bastion. Aliás, o narrador precisa ser como Bastion!) Aparece a oportunidade de escolha: ir atrás dos pais ou buscar ajuda com aqueles seres? Player direciona escolha com gameplay (engajamento)

9 - Seja qual for a escolha, virá um momento narrativa. Com texto e narrador. Resumo do que veio até agora.

9.1 - Se for para o lado dos pais: Pajé

9.2 - Se for pelos seres: narrador contextualiza para ir para o mini game. Depois do texto cai direto no mini game do rio. Após o mini game do rio há um feedback da narrativa.

10 - 1 tela com 4 quadros mostrando Lyu vendo os seres de longe, escondida. Os seres apagam o incêndio e salvam os animais. Aram percebe a presença dela e aparece atrás dela. Todos a cercam. Sem narrador, sem interação.

11 - 1 tela full screen com a câmera passando. Diálogo no formato RPG.Seres questionam que ela é, Lyu se explica. Aram faz a relação com a Aragon. Sem narrador. Sem interação.

12 - 1 tela com 3 quadros. Lyu pede ajuda. Aram nega. Lyu insiste. Aram a desafia a segui-los, deixando alguma instruções (como uma quest). Eles somem. Sem narrador. Sem itneração

13 - Gameplay Isométrico - espaço amplo. As infos dadas por Aram viram um quest log para exercitar a memória de trabalho. Deve interpretar as dicas, identificando o que foi feito. Coletará itens e se orientará (ou não) pelos passos do Curupira (level design bem trabalho). O destino é a entrada da Sumaúma, onde os 3 Guardiões estarão aguardando.

14 - Momento narrativa: texto. Resumo do que rolou e preparação para o que virá.

FIM DO CAP. I

CAPÍTULO 2 - XXX

1 - 1 quadro full screen mostra os seres em conjunto com Lyu. E quão grande parece ser a Sumaúma. Sem narrador. Sem interação

2 - 1 tela com 4 quadros. Saci surge, todos se assustam. Ele questiona quem é ela. Os seres explicam. Sem narrador. Sem interação.

3 - 1 tela com 3 quadros. Os seres ainda parecem estar na dúvida do que fazer com ela. Ela já sabe demais. Decidem que se ela provar que é digna de entrar na Sumaúma sagrada, lá dentro eles traçam um plano pra ajudá-la. Sem narrador. Sem interação.

4 - Gameplay isométrico - área externa da Sumaúma. Será a safezone. É possível coletar itens e hipertextos ao redor. Alguns desafios que só são realizados com o Muiraquitã já estão lá. O player deve ir até a entrada da Sumaúma e resolver o mini game. Deve haver um NPC (corujonas) para garantir que o player domine tudo que foi visto até então: movimento, inventário, diário e save. Ao resolver o puzzle da porta, vai para dentro da Sumaúma.

5 - 1 tela full screen - na sala de reunião. Lyu colocada em situação de exposição.

6 - momento narrativa: explicação do que é a Aragon, do que é o GdaF. Os seres afirmam que só ajudam quando ela adquirir um mínimo de habilidades que façam dela uma patente inferior dos Guardiões. Ela aceita, os testes começam.

7 - Gameplay Isométrico - área externa da Sumaúma. Dessa vez repleta de NPCs, cada um com uma função + desafios de level design:

Aram: Teste do Aram (mini game)

Luno: Teste do Luno (mini game)

Iara: Teste da Iara (mini game)

Saci: Teste do Saci (mini game)

Animal X: Teste do Muiraquitã (mini game para obter item para craftar)

Animal Y: Local para rejogar mini games

Animal Z: Craft Point

Corujonas: Instructional NPC

Uma vez atingindo determinada pontuação em todos os mini games e coletando itens específicos, deve voltar pra Sumaúma

8 - 1 tela, 2 quadros: Lyu sendo coroada uma guardiã. Com interação. Sem narrador.

9 - 1 tela full screen: tela de vitória (joy). Contemplação da nova equipe GdaF

10 - momento narrativa: texto e narrador recapitulando e preparando para o que virá.

FIM DO CAP. II

CAP III - XXX

1 - 1 tela com 3 quadros. Os guardiões decidem que é hora de procurar a fábrica. Sem interação. Sem narrador

2- Gameplay isométrico. Aram dá as coordenadas baseadas em orientação espacial. Trilhas em referência ao GdaF 1. Quest log faz referência a memória de trabalho e planejamento. Ao fim da trilha encontram o Mico de cheiro e a margem do Rio Solimões.

3 - Mini game Rio Solimões.

4 - Gameplay Isométrico. Encontram pássaro Uirapuru que informa que por conta da proximidade da fábrica, muitos capangas estão por ali. Player encontra Animal Y (rejogar mini games) e Animal Z (craftar). Muitos desafios stealth, cara tratar controle inibitório e planejamento, envolvendo a patrulha dos capangas e o muiraquitã.

5 - 2 tela com 4 quadros cada. Guardiões contemplam de longe a Aragon. Param para decidir a melhor ação. Aram decide que é melhor que o grupo se divida. Aram e saci para um lado, Luno e Iara para o outro. Todos irão se encontrar dentro da fábrica mas Lyu precisa decidir qual caminho tomar. Independente da escolha, o que se segue é gameplay isométrico com pequenas diferenças nos desafios. É possível coletar itens.

5.1 - Gameplay A

5.2 - Gameplay B

6 - 1 tela com 4 quadros. De frente para a Aragon, escondidos Aram diz que Lyu precisa ir pelo fundo, sozinha, por conta do poder do Muiraquitã. Eles se dividem mais uma vez.

7- Mini game de entrada na fábrica. Algo envolvendo os guardas.

8 - Gameplay Isometrico. Dentro da fábrica escapar dos guardas. Stealth. Até chegar na sala de comando onde estão os guardiões.

9 - 2 telas com quatro quadros cada. Encontro com os guardiões. Todos os capangas e guardas estão amarrados. Contextualização sobre a fábrica e Sr. Wilson. Aram diz que o sistema da fábrica precisa ser desativado e diz que Lyu é capaz de resolver (é algo semelhante ao desafio da porta da Sumaúma).

10 - Mini game do sistema da Fábrica.

11 - 4 telas de 4 quadros cada. Salvando os pais, saindo da fábrica. Libertos. Quando indo embora, Aram oferece a flor e o player decide o que fazer.

12 - Se entrega para os pais há congratulação (tela com 4 quadros)

13 - Se não entrega há mais contragulação ainda (tela com 4 quadros)

14- momento narrativa.: texto e narrador. Encerramento. Créditos.

NÚMEROS GERAIS DAS AÇÕES:

- Média de 50 quadros

- 8 momentos de gameplay isométrico

- 10 mini games

- 6 momentos narrativa.

O que tem que ver ainda:

- Save State Logic

- Design dos mini games

- Design completo da rejogabilidade (todas as features)

- Antagonismo no isometrico - so exploração. Qual a vulnerabilidade? Se não inimigos, mecânicas tipo tempo, turno. Trabalhando com as FE.

Até dia 17/12:

* 5 quadros
* 3 mini games
* 3 isométricos
* 30% do jogo